PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Setembro 2021 numero 4

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum

Edicao PDF

A Viagem de Vasco da Gama a India

Libanio Guerreiro

Travel Through Time vol. 1

Os primeiros jogos portugueses

Indice:

Editorial..... 2

A Viagem de Vasco da Gama a India..... 3

Jogos novos para o ZX Spectrum..... 6

Travel Through Time Vol.1: Northern Lights..... 8

Cromos Astor..... 9

Agente Azul.....10

Os primeiros jogos portugueses.....12

Revista Espectro.....14

CAAD 53.....17

Cartas dos leitores.....19

proximo numero.....20

Destacavel: Libanio Guerreiro

Editorial

Desde o ultimo numero, que saiu em Marco deste ano, que surgiram inumeras novidades no que diz respeito a recuperacao de MIA's nacionais. O mais importante, a recuperacao do catalogo completo do Libanio Guerreiro, com tres jogos fabulosos (SOS Naufragio, Hero e A Viagem de Vasco da Gama a India), gracas ao programador, que felizmente ainda tinha copias consigo.

Mas tambem conseguimos recuperar, com a ajuda do Pedro Bandeira e Cunha (autor de Brum Brum), entre outras coisas, inumeros programas da Astor Software, alguns da sua autoria. Mas o Pedro tambem tinha consigo um dos programas desta editora que procuravamos ha mais tempo: O Globo da Luz, de Joao Fragoso. Foi uma das primeiras aventuras de texto criadas em Portugal (1984), tendo o autor no seu portfolio outras do genero, nomeadamente O Segredo dos Templarios e Jogo de Aventura, esta ultima ainda permanecendo por preservar.

Tambem conseguimos recuperar tres trabalhos de Jose Oliveira e Ricardo Silva, os mentores do programa da SIC Radical, Retro Gamers. Dois dos jogos estao completos, Alea e Hovercar Simulator. Um terceiro, Eros, ficou a meio, no entanto da para perceber que seria bastante ambicioso.

Do clube Phantom Vision conseguimos recuperar alguns dos trabalhos, incluindo tres jogos, um deles uma aventura de texto muito interessante, bem como alguns utilitarios. Nao existe ainda permissao para os disponibilizar pela comunidade, quem sabe no futuro...

E temos ainda a recuperacao de 24 Horas, uma aventura de texto criada por Nuno Leitao, preservada e registado em video in loco no museu LOAD ZX Spectrum.

Ficamos tambem muito satisfeitos em ver que a cerimonia GOTY 2020 de Planeta Sinclair, alem da projeccao nacional e internacional que teve (foi referida na SIC Radical, por exemplo), levou a que os autores portugueses se sentissem mais motivados para o desenvolvimento de jogos para o Spectrum. Alem do Jaime Grilo e Domingues Silva, ja com varios jogos lancados durante 2021, temos outros programadores a trabalharem nos seus projectos e iremos ter seguramente novidades interessantes ate final do ano. Bons tempos, estes...

Andre Luna Leao

Nome: A Viagem de Vasco da Gama a India
Editora: NA
Autor: Libanio Guerreiro
Ano de lancamento: 1991
Genero: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memoria: FDD
Numero de jogadores: 1

Se com SOS Naufragio, uma pura aventura de texto, tinhamos ficado muito bem impressionados, se com Hero, usando o mesmo motor, mas trazendo uma nova dimensao estrategica, tinhamos ficado de queixo caido, e nao apenas pelo belissimo grafismo, que dizer de A Viagem de Vasco da Gama a India, que expande para um patamar inimaginavel aquilo que Libanio Guerreiro tinha conseguido nos seus dois primeiros jogos? Nao nos enganamos por muito se dissermos que este e o melhor jogo para o Spectrum desenvolvido apenas por portugueses, ainda para mais trazendo uma vertente educacional que o valoriza. Mas tambem nao podemos deixar de fazer um reparo: como e que um jogo como este passa despercebido a comunidade? E nem o facto de ter sido desenvolvido para o sistema FDD da Timex serve de desculpa.

Este jogo tem tambem uma historia curiosa: a disquete foi-nos enviada pelo proprio Libanio, tendo o Ricardo Reis conseguido fazer a sua preservacao, num trabalho bastante moroso e complexo, pois tinha "bad sectors". Mas juntamente com esta disquete, vinha uma outra, contendo outras raridades, e essas sem erros. Os jogos SOS Naufragio e Hero, versao FDD, lidos atraves de um menu comum, permitindo escolher as instrucoes ou o jogo. Que luxo...

A Viagem de Vasco da Gama a India foi iniciado em 1989 e terminado em 1991 (visivel no primeiro dos ecras de carregamento), tendo sido desenvolvido para a FCT/UNL, situada no Monte da Caparica. Inspirou-se no livro "Roteiro da Primeira Viagem de Vasco da Gama", das Publicacoes Europa-America, e se queremos cumprir a 100% com a missao que nos esta destinada, e aconselhavel ler-se a obra. Ja iremos ver o porque de ser necessario ler-se a obra para se atingir a pontuacao maxima (se apenas se pretender terminar o jogo, basta ler as instrucoes que o acompanham).

A aventura decorre em 1497 e assumimos o papel de Vasco da Gama. Este encontra-se em Lisboa e esta prestes a iniciar a celebre viagem historica. Mas antes de empreender a viagem, tem de se assegurar que as naus que comanda estao devidamente apetrechadas. E possivel iniciar a viagem sem ter todos os objetos, mas se nao tivermos um astrolabio, um mapa ou presentes para oferecer aos outros povos, andaremos depois perdidos pelo mar (nesse caso mais vale recomecar o jogo).

Portugal apenas surge de Fatima para baixo, pelo que esta primeira parte da aventura nao tem muitos locais a visitar. Nao chegam a uma dezena e rapidamente se descobre onde se encontram os objectos que temos que apanhar para apetrechar as naus. Tambem rapidamente vamos descobrir que Vasco da Gama, apesar de ser bom nadador, nao se lhe da muita saude atirar-se ao mar assim por da ca aquela palha. Ha que monitorizar com alguma regularidade o seu estado fisico, para isso digitando "relatorio", ou usando a tecla "7".

O relatorio nao so vai dizer como se encontra Vasco da Gama, mas tambem o moral da tripulacao, o numero de homens que sobrevivem as agruras do mar, o numero de dias passados desde que iniciou a aventura em Lisboa e o ultimo acontecimento relevante. Caso Vasco da Gama se encontre enfermo, sempre pode comer ou beber das suas provisoes, melhorando imediatamente o estado de saude. Convem aqui fazer uma nota: ha dois tipos de provisoes, aquelas que sao recolhidas por Vasco da Gama, e que sao para seu uso pessoal, e as que sao negociadas com os nativos ou pescadas no mar, que servem para abastecer as naus e a tripulacao.

Naves apetrechadas, estamos entao em condicoes de nos fazermos ao mar. Saimos de Lisboa e convem talvez puxar o mapa para nos orientarmos. Digitar "mapa" ou tecla "0" carrega a imagem com o mapa da zona onde nos encontramos. Sao seis diferentes, e e atraves dele que vamos gizar a nossa estrategia. Sim, A Viagem de Vasco da Gama a India e muito mais que uma mera aventura de texto, pois, a semelhanca do que acontece com Hero, existe uma forte componente estrategica. Senao vejamos nos proximos paragrafos tudo aquilo a que temos que estar com atencao, alem da saude de Vasco da Gama.

Nao convem ir com as naus contra terra. Teremos que primeiro desembarcar para o batel, e so entao podemos aceder a terra. De cada vez que as naves vao contra terra, sofrem danos, felizmente que estes poderao depois ser reparados em alguns portos ou nas margens dos rios. E ha que manter a tripulacao com o moral em alta, e ja agora viva, de preferencia. O escorbuto e fatal e a unica forma de aplacar a doenca, e ingerindo esses legumes e fruta frescos. Para os obter, negociar presentes com os nativos que vamos encontrando.

Para ver as provisoes disponiveis em cada uma das quatro naus, digitamos "inventario" ou tecla "8", e temos acesso ao inventario de cada navio. E-nos entao indicado o numero de homens que fazem parte da tripulacao, a quantidade de alimentos, entre os quais a fruta, e, igualmente importante, a quantidade disponivel de agua. Existem mil e uma maneiras de Vasco da Gama e a tripulacao morrerem, ou de as naus afundarem, mas a mais ingloria sera deixa-los morrer a sede. Para se obter agua, ha que encontrar os agueiros (as ilhas normalmente tem, mas tambem algumas partes da costa, nomeadamente junto a rios), e "fazer aguada", o termo usado na epoca. Nao esquecer e de antes desembarcar a tripulacao, nao se espere que Vasco da Gama carregue as costas os barris com o precioso liquido.

Digitando "vista" ou a tecla "5", temos o panorama geral que encontramos, enquanto que "ver" ou tecla "6", da informacao um pouco mais pormenorizada. E fundamental irmos rodando as varias opcoes, doutra forma poderao escapar-nos elementos importantes do cenario (como a agua ou os peixes, por exemplo).

Finalmente, para completar a lista de comandos, alem dos quatro pontos cardeais, tambem acessiveis atraves das teclas "1" a "4", a tecla "M" assinala os ultimos comandos digitados, muito util para quando nos encontramos perdidos no batel, sem saber o local onde se encontram as naus (atencao que muito tempo no batel provoca queimaduras solares), o "pause", fundamental para quando estamos a pensar na estrategia a seguir e nao se quer ver o tempo passar e as provisoes terminarem rapidamente, "symbol shift" + "R" para repetir o ultimo comando, e o habitual "load"/"save".

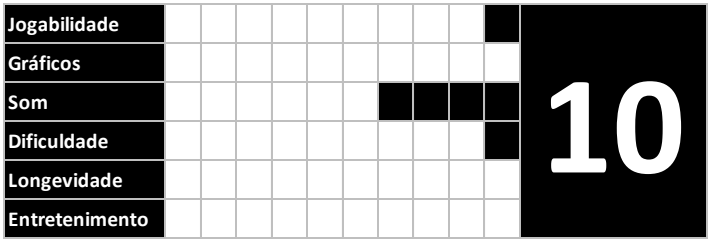
Agora que ja tivemos um lamire daquilo que vamos encontrar e das necessidades basicas das personagens, estamos prontos a comecar a viagem. Depois de sairmos de Lisboa, temos que contornar a costa africana, passar o Cabo da Boa Esperanca e entrar no Indico, desembarcando em varios pontos do continente e ilhas para recolher viveres e colocar padroes, sobrevivendo aos encontros com outros povos.

Padroes... Ja tinhamos dito que era aconselhavel ler a obra na qual o jogo se baseia, e isso porque ao longo da viagem temos a possibilidade de colocar padroes. Estes podem ser colocados em qualquer local da costa, no entanto, a ideia e recriar a viagem de Vasco da Gama e para obtermos a pontuacao maxima em termos de rigor historico, temos que saber quais os locais onde os devemos colocar. Se nao tivermos paciencia para fazer um pouco de pesquisa, podemos a mesma ter exito, mas o indice referido sera baixo (ou nulo).

Chegando a India, temos que estabelecer uma rota de comercio com o lider local, encontrar as especiarias preciosas e, se conseguirmos sobreviver a todas as contrariedades, incluindo piratas e o encarceramento, podemos voltar finalmente a Portugal com as naus sobreviventes carregadas. Enfrentando novamente todos os perigos, evidentemente...

Os desafios do jogo sao imensos e complexos, mas e altamente recompensador quando se chega ao fim, alem disso os graficos sao esplendorosos. Serao necessarios muitos dias para se conseguir chegar a India, e ainda mais para fazer o caminho de volta. Consegue-se imaginar melhor forma de aprender um pouco sobre a Historia de Portugal?

A Viagem de Vasco da Gama a India e um jogo mais que obrigatorio. E o elo que faltava para nos reconciliarmos com os jogos feitos em Portugal para o Spectrum. E a forma de dizer aos estrangeiros que somos tao bons ou melhores que eles a criar aventuras epicas para esse computador. Quem sabe, Libanio, com quem temos estado em contacto, venha a ter agora o reconhecimento que lhe e devido, desenferruje os seus conhecimentos de programacao, e crie uma nova aventura.



Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques)

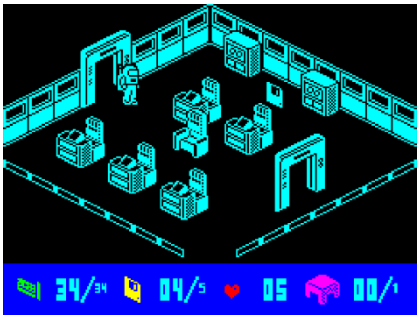
Primeiro trimestre de 2021

O primeiro trimestre de 2021 foi relativamente calmo, depois de o anterior ter sido memoravel. Mas mesmo assim surgiram alguns jogos de grande qualidade, os quais damos agora o devido destaque.

. Transylvanian Castle 2 - The Eye of Velnor: sequela de um interessante jogo em Basic, sem mudar significativamente a mecanica de jogo, da-lhe agora uma perspetiva 3D, aumentando em muito os seus motivos de interesse.

. The Dark - Lost Pages: de forma totalmente inesperada saiu a sequela a The Dark, acrescentando nove novos niveis e muitos inimigos a este inovador "FPS". Inclui ainda uma primeira parte em estilo aventura labirintica, que so por si poderia ter sido lancada autonomamente.

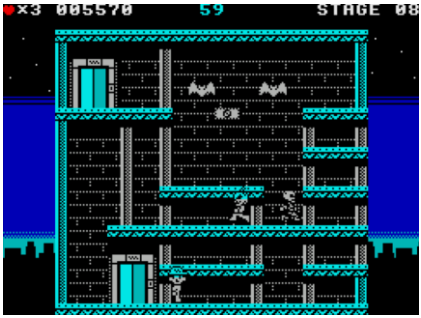
. Astronave 2021: mais um jogo a aparecer de forma totalmente inesperada. Nao tera tido o reconhecimento devido, muito por forca de uma forma complexa de ser carregado (tem 64K), que tera feito muita gente desistir. A fazer lembrar o classico Alien 8.



. Down the Pipe: apesar de ter sido desenvolvido com uma ferramenta muito limitada (SEUD), consegue distinguir-se da concorrencia apresentando cenarios e graficos com muito bom gosto. Ou de caca, se preferirem, dado a tematica envolvida.

. Metamorphosis: um "platformer" diferente, com uma apresentacao simplesmente fenomenal, e o que se vai encontrar neste jogo, provando que tambem se consegue fazer coisas inovadores com ferramentas estandardizadas como o Arcade Game Designer.

. Brickrick - Graveyard Shift: a partida nao iria ter nada que o diferenciasse da muita concorrencia existente em jogos do genero. No entanto, este "platformer" puro vale-se de uma jogabilidade muito acima da media, para se tornar um autentico vicio.



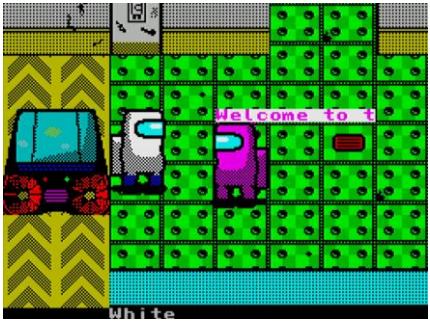
Segundo trimestre de 2021

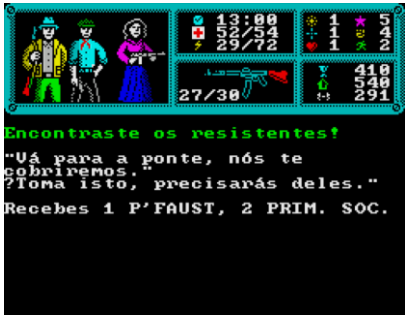
Por outro lado, o segundo trimestre de 2021 foi um periodo muito fertil, com grandes jogos a serem lancados, abarcando generos que nao e tao habitual ver-se nos dias de hoje, nomeadamente de estrategia, aventura grafica e "race'n'chase".

. Red Raid - The Infiltrating: terceiro episodio de uma serie que ja faz furor, ainda mais sendo programado em Boriel Basic. Tem duas partes, uma primeira repleta de quebra-cabecas, uma segunda a aproximar-se dos episodios anteriores, com accao a rodos.

. Escape from M.O.N.J.A.S.: baseado em Among Us, jogo lancado em 2018 para Android / iOS e PC, apresenta uma divertida aventura, tremenda ao nivel grafico, se bem que um pouco curtinha. Mas nao havia memoria para mais...

. Italia 1944: repetente nestas paginas, Alexandre Grussu tem o condao de desenvolver sempre jogos muito originais. Este e composto por duas partes, uma primeira de estrategia pura, enquanto que a segunda e uma aventura grafica comandada por icones. E tem versao em portugues.





. Silk Dust: terceira parte da saga que retrata as aventuras da majestosa Emilia Vittorini, uma Indiana Jones do inicio do seculo passado. Epica e brilhante aventura de texto composta por quatro partes.

. Ninja Carnage: o ansiado regresso de Clive 'Saboteur' Townsend ao ZX Spectrum, trazendo uma aventura grafica muito diferente daquilo que se esperaria da sua parte. Tem uma apresentacao fora de serie, embora possa ser limitada em termos de longevidade.

. The Doom of the Pond: IADVD, agora acompanhado de Molomazo, presenteia-nos com uma aventura grafica absorvente e com uma apresentacao magnifica, ainda por cima com um fundo pedagogico meritorio. Este foi definitivamente o trimestre das aventuras.

Travel Through Time Vol.1: Northern Lights

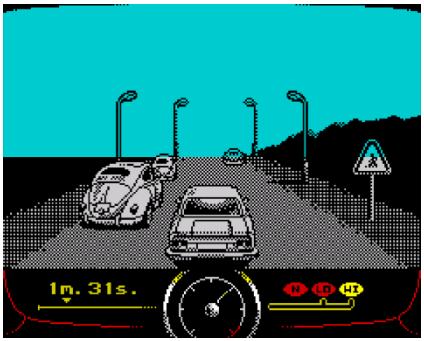
No dia 24 de Junho foi lancado um dos mais surpreendentes jogos de sempre para o ZX Spectrum, e tudo gracas a ZOSYA Entretainments. Esta editora, que conta com uma equipa de luxo encabecada por Oleg Origin, dispensa quaisquer tipo de apresentacoes. Ja faltam palavras para classificar obras-primas como Valley of Rains, Bonnie and Clyde ou The Dark: Lost Pages, apenas para mencionar os seus ultimos trabalhos. O mais recente e Travel Through Time Vol.1: Northern Lights e retrata uma competicao de varios carros ao longo dos tempos, apresentando um simulador mais tradicional, ao contrario daquilo que havia sido feito com Drift!. Tem ainda varias sequencias animadas de rara beleza e pormenores deliciosos, como a sombra quando o carro passa por certos obstaculos. E isso sem descurar a velocidade, fazendo Out Run parecer uma tartaruga.

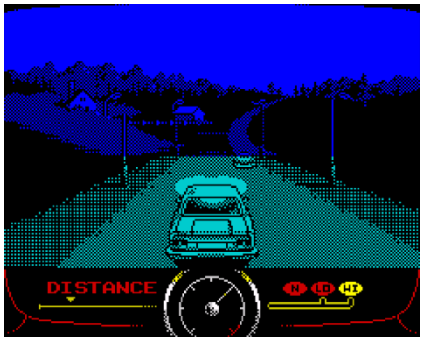
Alem de correr a uma velocidade espantosa, mais de 25 FPS, mesmo quando estao quatro viaturas no ecra tem ainda outras caracteristicas como:

- 6 viaturas diferentes, incluindo tractor e mota
- Historia muito completa e com inumeras sequencias e animacoes
- Varios tipos de desafios: challenge, time trial, duel, checkpoints, etc.
- Corrida diurna, nocturna, Inverno, etc.
- Inumeros cenarios, obstaculos e viaturas adversarias
- Pontes, tuneis, arcos com sombras dinamicas, subidas e descidas, etc.
- Varios tipos de piso, sinais de transito, etc.
- Musica AY, som realista do motor das viaturas

E o melhor? A versao digital e totalmente gratuita, podendo ser descarregada na pagina da ZOSYA.

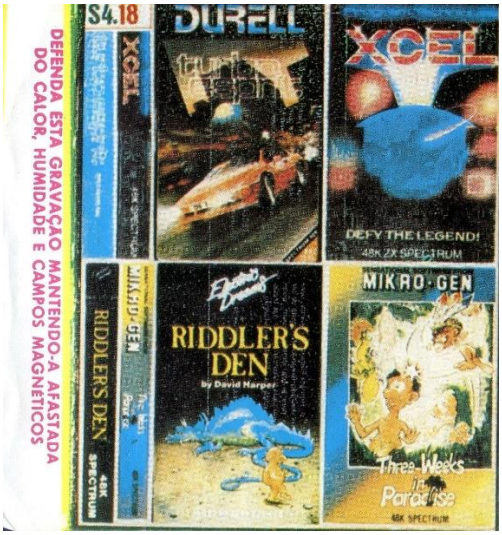
https://www.zosya.net/2021/06/24/travel-through-time-volume-1-northern-lights/

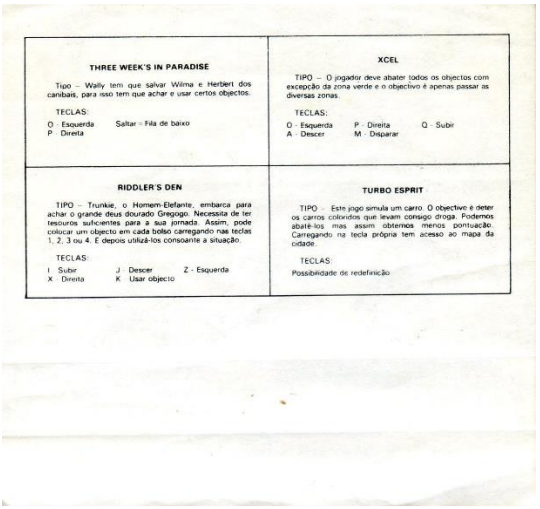




Cromos Astor: S4.18

A compilacao numero 18 e um luxo, pois apresenta dois super-jogos, um outro bastante razoavel (Riddler's Den), sendo que apenas Xcel nao corresponde as expectativas, e mesmo assim nao e considerado um verdadeiro flop.





THREE WEEK'S IN PARADISE

Tipo – Wally tem que salvar Wilma e Herbert dos canibais, para isso tem que achar e usar certos objectos.

TECLAS:

O - Esquerda Saltar = Fila de baixo
P - Direita

XCEL

TIPO – O jogador deve abater todos os objectos com excepção da zona verde e o objectivo é apenas passar as diversas zonas.

TECLAS:

O - Esquerda P - Direita Q - Subir
A - Descer M - Disparar

RIDDLER'S DEN

TIPO – Trunkie, o Homem-Elefante, embarca para achar o grande deus dourado Gregogo. Necessita de ter tesouros suficientes para a sua jornada. Assim, pode colocar um objecto em cada bolso carregando nas teclas 1, 2, 3 ou 4. É depois utilizá-los consoante a situação.

TECLAS:

I - Subir J - Descer Z - Esquerda
X - Direita K - Usar objecto

TURBO ESPRIT

TIPO – Este jogo simula um carro. O objectivo é deter os carros coloridos que levam consigo droga. Podemos abatê-los mas assim obtemos menos pontuação. Carregando na tecla própria tem acesso ao mapa da cidade.

TECLAS:

Possibilidade de redefinição

Comecemos com Turbo Esprit. Quando este jogo surgiu em 1986 foi uma autentica pedrada no charco, pois nunca antes se tinha conseguido recriar uma cidade tao pulsante como esta, com edificios numa verdadeira perspectiva 3D, pessoas a andarem pelos passeios, outras viaturas, e ate semaforos luminosos. O seu autor, Mike Richardson, ja tinha demonstrado toda a sua mestria noutros trabalhos (Harrier Attack, Scuba Dive, etc.), mas foi com Turbo Esprit que o seu nome foi elevado ao patamar dos grandes programadores. Um dos melhores jogos do ZX Spectrum, hoje e sempre considerado como um classico, que demonstra tudo aquilo que se conseguia fazer com um computador tao limitado em termos de memoria.

Por outro lado, Xcel deixa-nos com sentimentos ambiguos. Por um lado, o jogo ate prometia bastante, com uma primeira fase a trazer a memoria jogos com bastante conteudo, como Elite, por exemplo. Mas por baixo desta capa de complexidade, temos apenas um vulgar "shoot'em'up", bastante lento, por sinal. Nao que o jogo seja propriamente mau, mas poderia ser bastante melhor, bastando para isso mais algum cuidado na sua implementacao. Um tiro'neles quer-se rapido, nao e?

Riddler's Den e um jogo de arcada, disfarcado de aventura. Por um lado, apresenta os desafios tipicos das aventuras, com objectos a serem apanhados e colocados nos locais correctos, por outro lado, exige pericia para se escapar aos muitos inimigos que povoam este mundo labirintico. Nao sendo um classico, reve-se sempre com muito prazer.

E por fim, Three Weeks in Paradise, o jogo que encerra da melhor forma a saga de Wally, fundamental para todos aqueles que apreciam uma boa aventura. Justamente considerado como um dos melhores jogos do genero, alia desafios estimulantes, a um sentido de humor morbido e caustico, e que criou desde logo uma grande legiao de fas.

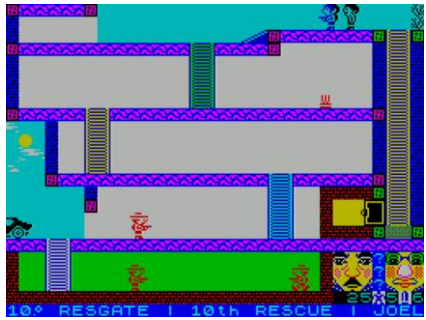
Nome: Agente Azul
Editora: NA
Autor: Jose Silva, Jaime Grilo
Ano de lancamento: 2021
Genero: Plataformas
Teclas: Nao redefiniveis
Joystick: Nao
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

Em 2020, Jose Silva, bem conhecido pelos seus desenhos e grafismo para o ZX Spectrum, pediu apoio a comunidade portuguesa para uma ideia que tinha para um novo jogo. Rapidamente Jaime Grilo se prontificou a ajudar e nasceu assim uma nova dupla que vai trazer mais novidades no futuro. O primeiro dos seus trabalhos foi Agente Azul, um tipico jogo de plataformas a la Arcade Game Designer, mas com algumas nuances inovadoras.

O jogo, por razoes de memoria, encontra-se dividido em dois blocos, correspondendo as missoes diurnas e nocturnas. Cada uma delas tem 10 niveis e sempre que se completa um, e dado um codigo de tres caracteres que permite recomecar-se o jogo em qualquer ponto, sem necessidade de se ter que voltar a fazer todo o percurso ate ai. Nao sendo algo que nao se tenha visto antes, foi a primeira vez que o Jaime utilizou esta opcao, que se presta muito bem a jogos em que cada ecra representa um nivel.

Em Agente Azul assumimos entao o papel de um agente, que se diferencia pela sua cor (azul, naturalmente). Isto permite distingui-lo dos restantes personagens, importante para quando se inicia um nivel, ate porque os inimigos entram logo ao ataque. Em cada uma das missoes temos que resgatar um refem, cujo nome se pode ver no canto inferior direito do ecra. Mas para chegar ate ele (ou ela), tem que se recolher as chaves que permitem abrir as portas, bem como os tres envelopes com os codigos para a missao seguinte (excelente ideia). Quando isso acontece, surge o carro de fuga, mas tambem novos inimigos. O agente tem entao que acompanhar o refem ate ao carro, evitando que ambos caiam nos obstaculos mortais, mas tambem que sejam capturados ou mortos pelo inimigo.

Quando iniciamos as missoes, temos acesso a uma perspectiva dos obstaculos, portas, inimigos e o local onde o refem se encontra. Permite-nos entao engendrar a estrategia para o resgate. Isso porque apesar de termos uma arma a nossa disposicao, as municoes sao muito limitadas (embora se possa obter mais em alguns pontos). Se desperdicarmos municoes com tiros no vacuo, rapidamente ficamos impotentes perante as investidas dos agentes inimigos.



Estes vao patrulhando os caminhos de forma aleatoria e se entramos na sua linha de visao, nao tem qualquer problema em disparar contra o nosso agente. Cada tiro que o atinge, retira-lhe um quarto da energia, quando esta termina, perde-se uma vida e o nivel tem que ser reiniciado.

Agente Azul (cont)

Por norma, o que acontece e eliminarmos os agentes inimigos antes de se abrir a porta onde o refem se encontra preso. Quando o alcancamos, este acompanha-nos imediatamente, mas sendo um pouco cego e surdo, pois tem tendencias suicidas que o levam a nao se desviar dos agentes inimigos ou obstaculos mortais. E assim fundamental limpar-se o caminho ate ao carro de resgate de todos os inimigos, mas tambem planear muito bem o percurso, nao va o refem enfiar-se na boca do lobo.

Mas a dupla de programadores resolveu fazer mais uma maldade. No momento em que chegamos ao refem, caem de para-quedas (literalmente) novos agentes, com o agravante de que agora temos um refem com o QI de uma batata para proteger, com atraccao especial por se meter na boca do lobo, e que se e atingido por um tiro, morre imediatamente, tendo que se reiniciar o nivel. E ja agora, lembraram-se de poupar municoes, ou esqueceram-se deste "pequeno" pormenor?

Existem outros truques para escaparmos aos agentes inimigos, tal como baixarmo-nos, evitando assim as suas balas, tentar limitar os movimentos do refem, levando-o ate pontos onde o acesso e limitado, ou ate utilizar as escadas para se conseguir tornear os outros agentes. Estes truques vamos aprendendo a medida que ganhamos experiencia.

Os cenarios das missoes diurnas e nocturnas distinguem-se principalmente pelo fundo, bastante mais escuro nas segundas, e com a Lua em fundo. Achamos que ficam mais atractivos nas missoes nocturnas, de qualquer forma sao funcionais q.b. e cumprem perfeitamente o objectivo proposto. A musica (no modo 128K, apenas) e repetitiva e com uma sonoridade demasiado techno, por vezes retirando alguma concentracao, pelo que optamos por a baixar.

Assim, Agente Azul e uma bela estreia para esta dupla, com uma ideia interessante, que, tendo sido bem trabalhada, vai de certeza manter o jogador agarrado ate ao fim. Ainda por cima, o jogo e gratuito, podendo ser descarregado na pagina pessoal do Jaime Grilo, em:

https://jg-spectrum.webnode.pt/

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

DESTACAVEL: Libanio Guerreiro

Libanio Guerreiro tornou-se conhecido atraves do suplemento MicroSe7e numero 37, de dezembro de 1986, que, na primeira pagina, nao so o entrevistou, como tambem fez uma analise a um dos seus jogos, SOS Naufragio, e ainda deu alguns detalhes sobre um outro, Hero. Estes dois jogos estiveram perdidos durante muitos anos, mas foram recentemente encontrados pelo seu autor, e posteriormente preservados digitalmente por Planeta Sinclair.

O primeiro dos jogos desenvolvidos por este programador, que contou com a ajuda de Joao Lourenco em algumas rotinas, demorou quase um ano a ser desenvolvido. Lancado em 1986, SOS Naufragio e uma aventura de texto com uma apresentacao muito superior ao que era habitual, nao so em Portugal, mas ate no estrangeiro - a comecar pela capa, criada pelo proprio Libanio, utilizando algumas tecnicas de pintura, letras de decalque e colagens, que foram depois reproduzidas a cores.

A cassete encontra-se gravada dos dois lados, contendo um ficheiro independente apenas com as instrucoes detalhadas, lista de comandos e historia desta aventura, e no segundo lado contendo o jogo. Alem disso, este e constituido por quatro fases distintas, cada qual com uma mecanica propria e diferentes quebra-cabecas, nao sendo assim de admirar que tenha sido desenvolvido ao longo de um ano.

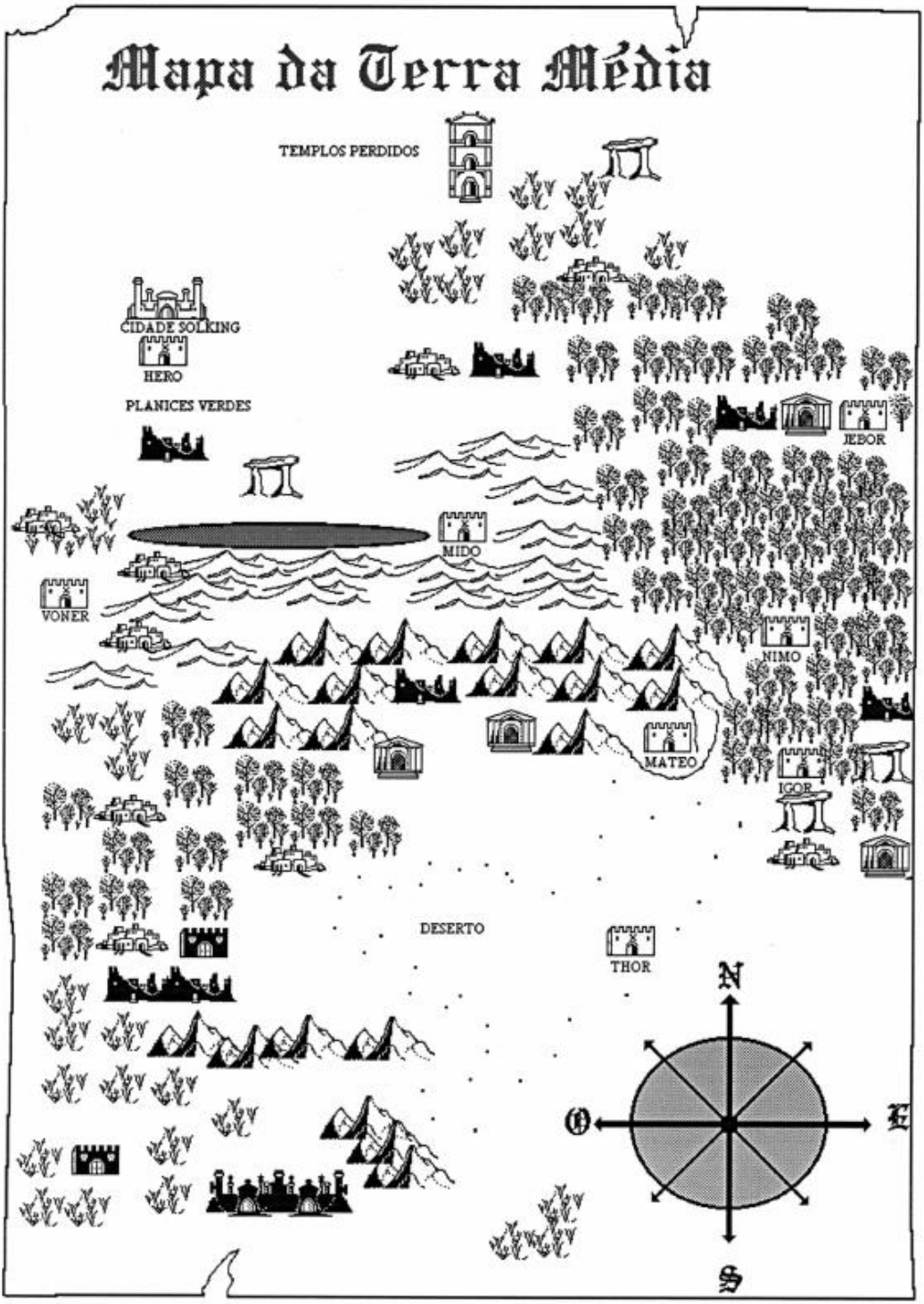
A historia associada ao jogo e intrigante. Encontramo-nos a bordo de um navio em mares tropicais. Mas abate-se uma terrivel tempestade, o navio vai parar a mares desconhecidos e esta a afundar-se. Temos que sair rapidamente do navio ou arriscamo-nos a nele perecer. Entretanto, temos que encontrar as tres pecas de um receptor, dispostas em outras tantas ilhas recheadas de armadilhas e perigos. E finalmente, depois de termos todas as pecas em nosso poder, podemos construir um radio e emitir um S.O.S., esperando que algum navio proximo capte a mensagem e venha em nosso socorro.

Lancado no mesmo ano, o jogo seguinte de Libanio, Hero, esta a um nivel ainda mais elevado, havendo uma grande evolucao na vertente da programacao, nao obstante o autor ter aproveitado algumas rotinas utilizadas no desenvolvimento do seu primeiro jogo. Mas, em vez de optar por mais uma aventura de texto, Libanio cria um jogo de estrategia, trazendo a memoria The Lords of Midnight (classico de 1984 de Mike Singleton), bem como o universo de Tolkien. Curiosamente, o programador confessou-nos que apenas experimentou Lords of Midnight depois de ter desenvolvido Hero.

E, mais uma vez, o autor dedicou bastante tempo a apresentacao, aproximando-o daquilo que se fazia nos mercados britanico e espanhol. Assim, a cassete inclui um ficheiro autonomo com as instrucoes, bastante detalhadas por sinal, mas tambem um magnifico mapa, mais uma vez remetendo para as obras de Tolkien. Embora Hero tenha mais de 200 locais / ecras, incluindo subterraneos, as principais localizacoes e pontos de interesse estao espelhados nesse mapa. Nele sao perfeitamente visiveis as terras "amigaveis" e as pertencentes ao inimigo, pelo que deve ser elemento sempre presente, quando se joga Hero.

Para se compreender o jogo, e necessario, antes de mais, perceber a historia. Hero e o nome da personagem principal, que sucede ao seu pai, o Rei da Terra Verde. Entretanto, Grutol, o lider das trevas, toma conhecimento nao so da morte do pai de Hero, mas tambem de que os exercitos do Rei, como consequencia, ficaram divididos e enfraquecidos. Avanca entao com um exercito gigantesco para a capital, Solking. O defunto Rei, prevendo isso, diz a Hero, antes de morrer, que este tinha como missao unir os diferentes reinos e cumprir a Lenda da Coroa.

Mapa da Terra Média



A Viagem de Vasco da Gama à Índia

SOS
NAUFRAGIO
por Libanio

Segundo a Lenda, existe ainda um determinado objeto, escondido num templo perdido, que tem um poder incrivel. Este templo tem três portas, e cada uma delas abre-se de uma forma especifica. Para abrir a primeira, e necessario um mago e o seu bastao, para a segunda, um trovao e o seu martelo, para a terceira, uma chave e um Rei. Depois de o objeto ser encontrado, ha que coloca-lo no local onde a chave foi recolhida, cumprindo-se a lenda. No entanto, se Hero tiver dotes de comandante, tambem pode vencer o inimigo pela forca das armas. Como se pode verificar, a historia e complexa, traduzindo-se tambem num jogo bastante mais "rico" que SOS Naufragio.

Libanio Guerreiro foi autor de um terceiro jogo: A Viagem de Vasco da Gama a India, inspirado no livro "Roteiro da Primeira Viagem de Vasco da Gama", das Publicacoes Europa-America. Este trabalho, iniciado em 1989 e terminado em 1991, foi desenvolvido para a FCT/UNL, situada no Monte da Caparica. Ao contrario dos outros dois jogos, este foi criado para o sistema FDD da Timex (SOS Naufragio e Hero tambem tiveram direito a versao para o FDD). Algumas escolas, pelo menos na regiao de Lisboa, chegaram a utilizar este jogo educativo na disciplina de Historia.

A Viagem de Vasco da Gama a India esta inserido nos dois lados de uma disquete. O lado A inclui o motor do jogo, as instrucoes, bastante detalhadas, mais uma vez, e uma introducao contando uma sintese da viagem do navegador Portugues. O lado B foi totalmente preenchido com as magnificas imagens que vao sendo desvendadas ao logo da aventura. Alias, nao tem mais imagens por falta de memoria, ja que nao seria pratico ter de utilizar varias disquetes para um unico jogo, pelo menos no meio em que era distribuido (o meio escolar e academico).

A aventura decorre em 1497 e assumimos o papel de Vasco da Gama. Este encontra-se em Lisboa e esta prestes a iniciar a viagem historica. Mas, antes de empreender a viagem, tem de assegurar que as naus que comanda estao devidamente apetrechadas. E possivel iniciar a viagem sem ter todos os objetos, mas se nao tivermos um astrolabio, um mapa ou presentes para oferecer aos outros povos, andaremos perdidos pelo mar.

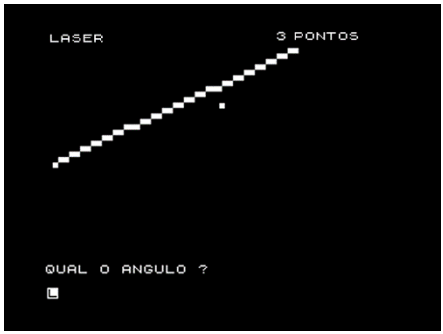
Depois de sair de Lisboa, temos que contornar a costa africana e entrar no Indico, desembarcando em varios pontos do continente e ilhas para recolher viveres e colocar padroes, sobrevivendo aos encontros com outros povos. Chegando a India, temos que estabelecer uma rota de comercio com o lider local, voltando finalmente a Portugal com o navio carregado de especiarias.

E utilizada a mesma mecanica dos dois jogos anteriores, aproveitando algumas rotinas. Assim, quem experimentou SOS Naufragio e Hero ira notar as semelhancas entre eles. No entanto, este jogo e ainda mais complexo e longo. Nao so temos que explorar todos os locais, recolhendo os objetos necessarios, como temos mais uma vez uma forte componente estrategica (tal como em Hero), com elementos como a negociacao com os outros povos, assim como atividades belicas. No final do jogo, e apresentada a percentagem com o rigor historico atingido.

Conhecer um pouco da historia de Portugal, nomeadamente da epoca dos Descobrimentos, e fundamental para se avancar nesta aventura. Nao foi por acaso que o jogo foi introduzido nas escolas atraves do projeto Minerva, que vigorou entre 1985 e 1994, por intermedio do Ministerio da Educacao, e que introduziu a disciplina de Tecnologias de Informacao e Comunicacao (vulgarmente conhecida por TIC) nas escolas do ensino basico e secundario. Curiosamente, o mentor e coordenador do projeto Minerva, o professor Antonio Dias Figueiredo, discursou na palestra de inauguracao do Museu LOAD ZX Spectrum.

Os primeiros jogos portugueses

Ha bastante tempo que se especula sobre quais seriam os primeiros jogos para os computadores Sinclair, desenvolvidos exclusivamente por portugueses. Durante muitos tempos pensou-se que seriam Bala e Laser, dois pequenos programas para o ZX81 criados no final de 1982 / inicio de 1983 por Jose Oliveira, autor de quem ja falamos por ocasiao de JIM - Jogo de Inteligencia Memorica (provavelmente o primeiro jogo portugues desenvolvido para o ZX Spectrum).

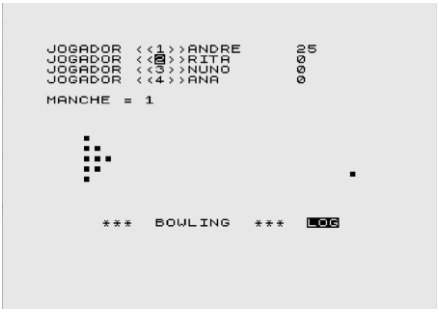


Entretanto descobrimos outro Laser. Ou melhor, L.A.S.E.R., obra da LOG, de quem falamos no numero anterior. Esta editora destacava-se pelos seus trabalhos originais, a maioria tecnicos e / ou educativos, mas por vezes tambem se dedicava a alguma pirataria.

Nao e o caso de L.A.S.E.R., um jogo original que saiu como type-in na revista Clube Z80 numero 0 de Setembro de 1982. Estamos perante um "shoot'em'up" muito basico, como a maior parte dos jogos desenvolvidos para este computador (ZX81), mas que nao deixa de ser um marco na historia dos videojogos nacionais, mesmo nao existindo registo que o mesmo tenha tido uma edicao fisica em cassete.

Mas eis que entretanto nos chega as maos uma compilacao da LOG com o nome Jogos 3. Pelas paginas da Clube Z80 sabemos que sairam 4 compilacoes na mesma altura. Temos uma outra, a numero 4, que tem dois jogos estrangeiros ja preservados. No entanto, a numero 3 reserva muitas surpresas, pois alem de dois jogos adaptados e traduzidos para portugues, inclui dois originais, desenvolvidos por programadores portugueses e com data anterior a L.A.S.E.R., Agosto de 1982. Estes poderao ser os primeiros jogos portugueses a aparecer para os computadores da marca Sinclair, pelo menos lancados comercialmente e de forma oficial. Vamos entao ver de que jogos se tratam.

1. Bowling



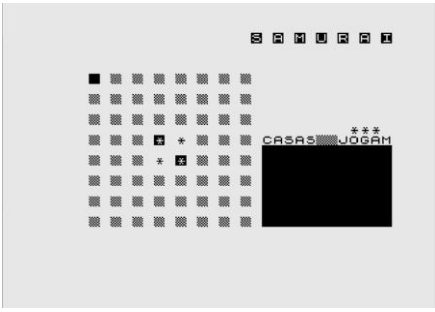
O primeiro jogo da cassete e Bowling. Curiosamente vimo-lo pirateado numa cassete Brasileira. Permite ate quatro jogadores em simultaneo e, surpreendentemente, e bastante divertido, em especial quando jogado em familia. A ideia e acertar com a bola, um cursor que se vai deslocando verticalmente, nos pinos que se encontram do lado esquerdo. Para isso basta "disparar" a bola quando esta se encontra no ponto que julgamos fazer mais mossa. Tem dois niveis de dificuldade, um mais facil, no qual a bola se encontra mais proximo dos pinos, e um mais dificil, no qual se encontra mais longe.

2. Samurai

O jogo seguinte da cassete, Samurai, nao sendo original, e uma adaptacao e traducao para a nossa lingua. Nao tendo as instrucoes, nao e facil perceber o que se pretende, mas parece ser um misto de jogo de tabuleiro e estrategia para dois jogadores.

3. Torres

Torres e a adaptacao e traducao do bem conhecido Torres de Hanoi para a nossa lingua. O objectivo e passar os discos de uma torre para outra, mas respeitando algumas regras muito simples. Esta versao permite escolher o numero de discos pretendido, assim como conhecer o numero minimo de movimentos necessario para se completar o jogo. Alem disso, permite ver o proprio computador completa-lo.

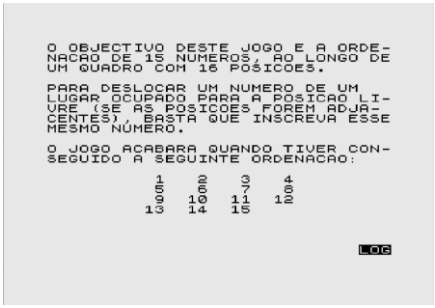


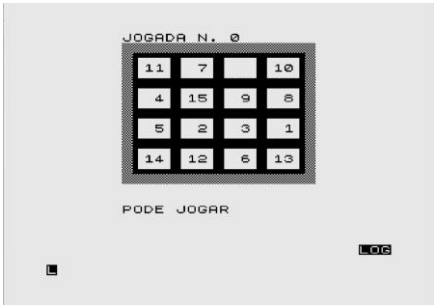
Samurai

Torres

4. Puzzle

Puzzle e o segundo jogo original desta compilacao da LOG, tambem datado de Agosto de 1982. A ideia e ordenar as pecas de um puzzle, numeradas de 1 a 15, para isso existindo uma casa livre que as permite ir movimentando. Nos anos 80 este tipo de jogos eram bastante populares, havendo inumeras versoes de bolso deste quebra-cabecas, contemplando numeros ou imagens.





Revista Espectro

Algures em 2017 foi anunciado nas redes sociais o lancamento de uma nova revista dedicada especificamente ao Spectrum. A novidade e que era totalmente em portugues, algo nunca antes visto, pelo menos no nosso pais (nos anos 80 existiam revistas, mas nao totalmente dedicadas ao Spectrum). Os editores eram pessoas bem conhecidas na comunidade, Marcus Garrett e Ivan Barroso, alem disso contava ainda com a colaboracao de Ricardo Saraiva, Mario Viegas e Joao Diogo Ramos.

Logicamente adquiri a revista. Sendo bastante atractiva e com artigos interessantes e relevantes para a comunidade, tinha algumas lacunas, a maior delas o seu tamanho. De facto, lia-se num apice, deixando aquela sensacao de quem vai a um restaurante gourmet e e-lhe apresentado um prato que parece uma entrada. O destaque foi dado ao Spectrum Next, que na altura ainda estava a ser desenvolvido, e ao inevitavel Paradise Cafe.

Apos a saida do primeiro numero, fui convidado, juntamente com o Filipe Veiga e o Pedro Pimenta, para participarmos no numero seguinte. Obviamente que aceitei e comecamos entao a preparar conteudos para o numero 2, que saiu no final de 2017.

Embora tenha mantido a mesma estrutura grafica, a revista cresceu bastante no numero de paginas e em conteudos, colmatando a principal lacuna da primeira edicao. Mas alem disso, apresentou algo que ha mais de 30 anos nao aparecia em Portugal: um type-in para digitar, obra de Filipe Veiga, que criou um pequeno jogo, simbolicamente chamado de ESPECTROids.

Ao nivel dos conteudos, destaco a entrevista dupla inedita a Andy Johns e John Blythe, que na altura tinham lancado dois grandes jogos, Ooze e Foggy's Quest, com as respetivas reviews dos jogos, assim como o artigo sobre o jogo portugues Kraal.

Pouco tempo se passou ate o terceiro numero estar concluido. Este foi o numero da mudanca, pois coincide com a entrada de Mario Calvacanti, que a partir do numero seguinte fica responsavel pela paginacao da revista.

A revista volta a apresentar um type-in, ESPECTRON, mais uma vez da responsabilidade do Filipe Veiga, mas a maior novidade e a inclusao de uma cover tape contendo nada menos que quatro jogos: tres variantes de Pixel Quest, de Einar Saukas, e Varina, um jogo desenvolvido pela Epectroteam (Filipe Veiga, Mario Viegas, Pedro Pimenta e Andre Leao). De notar que esta cassete apenas pode ser obtida atraves da aquisicao da revista.

Ao nivel de conteudos, entrevista com Alfonso Borro (Borrocop) e review do seu jogo Viagem ao Centro da Terra, entrevista com Renato Degiovani, outra com Javier Pena e review do seu jogo, The Sword of Ianna, e ainda a review de Play for Peace, jogo que tinha sido recentemente preservado, apos cerca de 30 anos perdido.

Com a reestruturacao feita na revista, houve um grande hiato de tempo ate aparecer a versao fisica em Portugal. Embora tenha saido em 2020 no Brasil, apenas em 2021, e coincidindo com a abertura da loja na internet, saiu no nosso pais.

As mudancas esteticas sao agora bem visiveis, inclusive ao nivel da impressao, mas tambem com mais e melhores conteudos. Alem dos primeiros compradores terem direito a uma cassete gratuita, contendo um jogo de Sebastian Braunert, surge a segunda cover tape, desta vez com Restless Andre, o jogo de Jaime Grilo baseado na personagem do Andre Luna Leao.

Ao nivel dos conteudos, entrevista com Laurindo Sobrinho, um dos criadores de Nave, reviews de Talisma e O Segredo dos templarios, acrescido de dicas e um mapa, e Laserbirds. Na seccao Bau, o Museu LOAD ZX Spectrum e o grande destaque.

Depois da bola ter sido colocada a rolar, muito por forca do brutal esforco de Filipe Veiga, a revista foi lancada de forma muito regular no nosso pais, apanhando o ritmo de saida no Brasil. A equipa estabilizou, e os novos conteudos foram aparecendo de forma muito celere, sendo dado cada vez mais destaque aos programadores portugueses.

Assim, a numero 5, que volta a oferecer mais um jogo de Sebastian Braunert, apresenta uma entrevista com Pedro Fortes (um dos autores de Kraal), Victor Trucco (da equipa do Spectrum Next), e reviews de Corrida de Caracois, de Pedro Osorio, outra das grandes recuperacoes de Planeta Sinclair, bem como um artigo sobre as novas instalacoes do Museu LOAD ZX Spectrum, em Cantanhede. O Filipe Veiga e responsavel por ESPECTRON 2.0, mais uma vez apresentado como type-in na revista.

Finalmente, muito recentemente saiu a numero 6. E nao tenho qualquer problema em dizer: e a melhor de todas!

Em primeiro lugar, ficamos a conhecer um pouco mais sobre o misterioso computador da Timex: o Joao Diogo Ramos desvenda o seu misterio. E e tambem prestada uma sentida homenagem a algumas pessoas recentemente desaparecidas, relacionadas com esta marca.

Ficamos tambem a conhecer mais sobre os belissimos trabalhos de Joao Paulo Neto da Cruz, que povoavam as paginas da Pokes & Dicas nos anos 80, e mais tarde as paginas da Micromania.

Inclui ainda um type-in da autoria de Filipe Veiga, desta vez para experimentar em familia: Corrida de Renas, e, por fim, um belissimo artigo de Wudang, com um mapa e dicas que sao uma delicia.

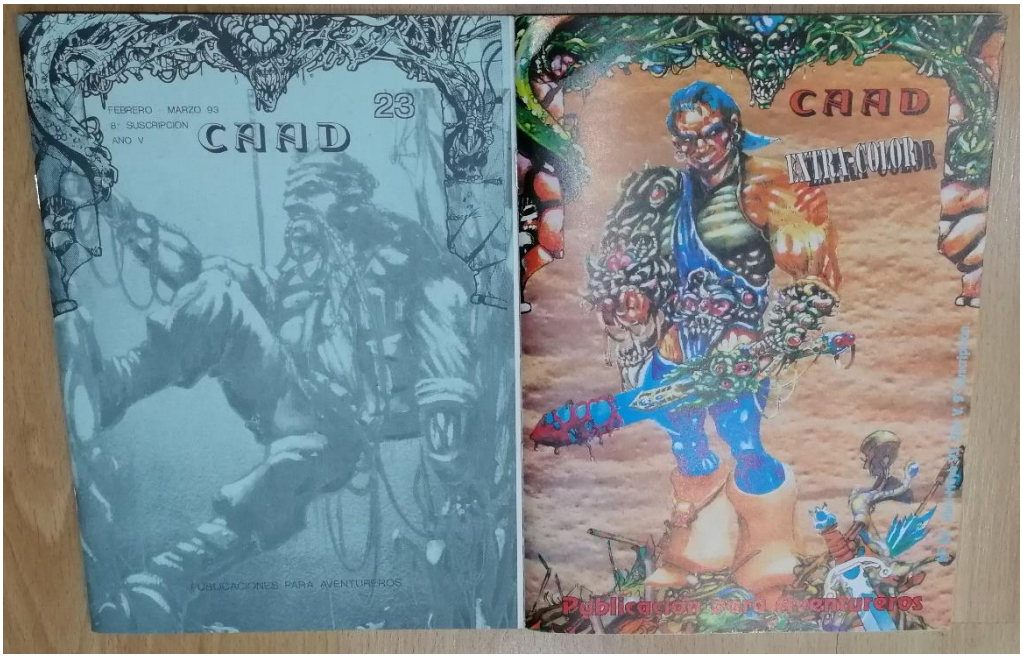
Entretanto, a equipa ja esta a trabalhar em novo numero da Revista Espectro, que promete muitas e enormes surpresas. Mas isso sao contas de ouro rosario...

CAAD 53

Se a CAAD nao e a revista mais antiga para o ZX Spectrum ainda no activo (nao contamos com a Crash, pois tem nova equipa editorial), anda la perto. O primeiro numero foi lancado em Abril / Maio de 1989, ha 32 anos, imagine-se, mantendo-se Juanjo Munoz como o seu Director.

Ao longo dos anos, a revista foi naturalmente evoluindo, passando de um formato tipico de fanzine, para uma revista com um aspecto altamente profissional, e, no ultimo numero, o 53, com impressionantes 124 paginas. Nao faltam assim conteudos e motivos para a ler.

Pelo meio algumas curiosidades, como as seis revistas extra com uma numeracao diferente das restantes, com a passagem directa do numero 35 para o 42, no ambito de uma reformulacao que a revista sofreu em 2000 (e quica, aproveitando esses seis numeros extra para completar a numeracao). Alem disso, o numero 49 nao existe, e isso tem uma razao valida: o numero 48 saiu em Dezembro de 2000. Depois disso, a revista tem uma longa paragem, e apenas em Abril / Maio de 2019, surge novo numero, ou seja, precisamente 30 anos apos o numero 1. Simbolicamente foi-lhe dado o numero 50, que de resto e explicado na propria revista.



Passado um ano, em Junho de 2020, surge o numero 51 ja num novo formato, tornando-se entao uma publicacao quadrimestral, com expectativa de se tornar trimestral a partir do numero 54, que vai sair muito em breve. Ja agora, na altura em que escrevemos, aguardamos o novo numero com grande ansiedade, pois vai ter uma surpresa relacionada com o nosso pais.

Quanto a CAAD, podemos assegurar que estamos perante uma das melhores, senao a melhor revista dedicada a aventuras. Nao especificamente aventuras de texto (ou "conversacionales", como "nuestros hermanos" lhe chamam - a revista explica porque isso acontece, por sinal), pois as aventuras graficas, D&D, e ate aventuras de arcada, tem lugar na revista.

Por outro lado, embora seja dada primazia ao ZX Spectrum, outros sistemas tambem tem o seu espaco, incluindo os mais modernos.

A revista e assim imprescindivel para todos aqueles que sao adeptos de aventuras. Inclui reviews, solucoes, artigos de fundo, entrevistas, noticias, entre outros artigos muito interessantes, tudo impresso num papel lustroso e de boa qualidade. Por exemplo, no numero 53 nao poderemos deixar de destacar o excelente artigo sobre o sistema "Adventuron", que de resto ja trouxe varias aventuras para o ZX Spectrum, um artigo bastante profundo sobre as aventuras em frances, e a solucao e mapa de Torreoscura. Os artigos estao bem escritos, com conteudos muito informativos, e que vao oferecer ao leitor muitas horas bem passadas.

Mas quem pretender apenas a versao PDF, podera obte-la gratuitamente atraves da propria pagina da CAAD: Club de Aventuras AD. Tendo a oportunidade de fazer a comparacao entre a versao fisica e a versao PDF, nao temos duvidas: a versao fisica compensa largamente a sua aquisicao.

Poderao vir aqui descarregar todos os numeros existentes em versao pdf:

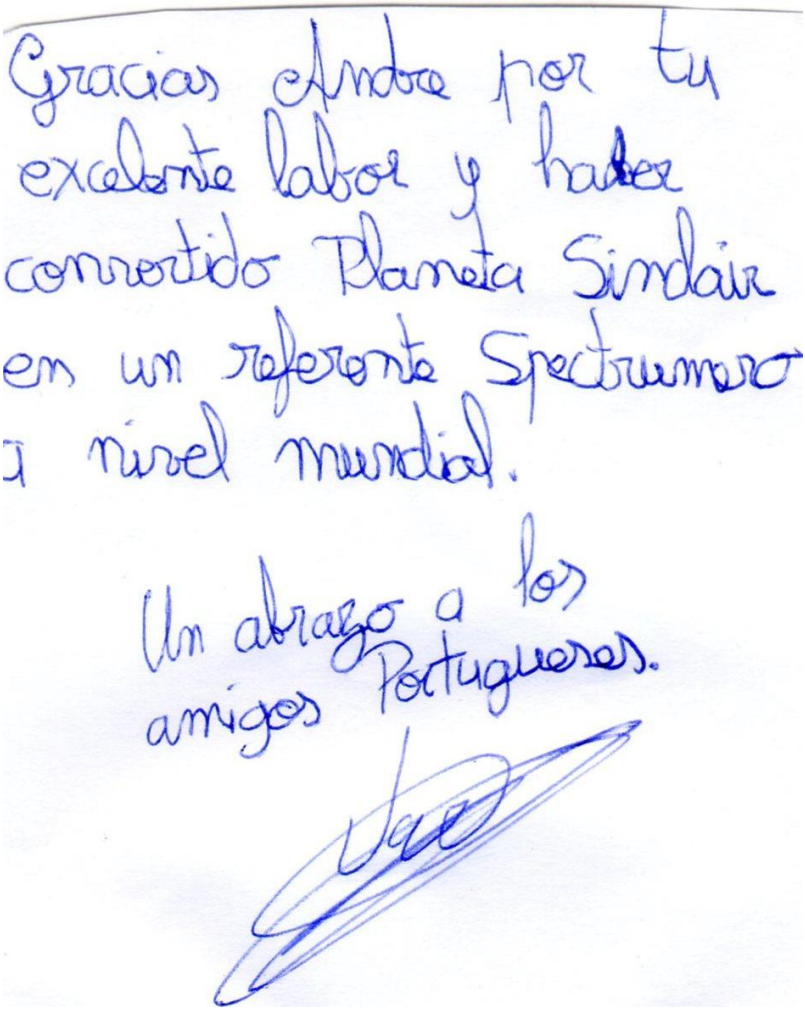
https://www.caad.es/

Cartas dos leitores

Desta vez mostramos uma carta real (em papel) que recebemos pelo correio, e que mesmo nao sendo relativa ao fanzine, mas englobando todo o trabalho realizado por Planeta Sinclair, resolvemos a mesma apresenta-la, pois enche-nos de orgulho. Ou nao tivesse sido escrita por Javi Ortiz, de Espanha.

Javi e um dos mentores de uma das mais conhecidas (e melhores) paginas sobre o Spectrum, a El Mundo del Spectrum.

A pagina da El Mundo del Spectrum existe desde 1996, ou seja, tem a bonita idade de 25 anos, sempre na vanguarda da informacao relacionada com o nosso computador preferido. Mas alem disso, Javi Ortiz tem um belissimo canal do YouTube, onde regularmente nos vai deliciando com as suas analises aos jogos mais recentes.



Mais uma vez convidamos os nossos leitores a escreverem-nos e dizerem o que acham do fanzine. Nao se acanhem...

No proximo numero

Quem sabe o que podera haver no proximo numero? Como ja perceberam, o fanzine nao segue um formato ou uma cadencia tipificada. De qualquer forma, sera incontornavel abordarmos alguns temas.

Queremos assim continuar a falar das famosas compilacoes de quatro jogos da Astor Software. Curiosamente, ou talvez nao, desde que falamos delas em Planeta Sinclair, o seu interesse por parte da comunidade, e consequentemente o seu preco (infelizmente) aumentou.

Vamos tambem falar de alguns dos novos jogos que recuperamos muito recentemente. Talvez Alea? 24 Horas? Eros? Hovercar Simulator? O Globo da Luz? Operation Eagle? Nao sabemos ainda, mas estamos abertos a sugestoes. De qualquer forma, impoe-se uma review de um jogo portugues. Pelo menos...

Consta tambem que a Paula Silva tem um novo equipamento na calha. Iremos seguramente dar-lhe destaque. Como sabem, apoiamos tudo o que e nacional.

Por fim, contamos ainda fazer um artigo sobre uma novidade bombastica que iremos revelar em breve num dos episodios do Museu LOAD ZX Spectrum, no seu canal YouTube. Apenas dizemos que esta relacionado com literatura.

Ate ao numero 5!

https://planetasinclair.blogspot.com/

planeta.sinclair@gmail.com